

OUR ACTIONS

CSR Report

VOL.2



社員一人ひとりの想いがグリーのアクションとなり、未来へ つながっていきます。

今や先進国はもちろん新興国でもスマートフォンが普及し、世界中の人がインターネットでつながる時代。
インターネットがもたらす恩恵や可能性が増える一方、インターネットをめぐる社会問題も日々刻々と変わっています。

「インターネットを通じて、世界をより良くする。」

より豊かで便利で安全な未来の社会のために、グリーができることって何だろう？

社員一人ひとりの想いが、未来に向けての活動につながっていきます。

今号はそんな、社員の想いの視点からグリーの取り組みを紹介したいと思います。

グリーだから
できること



ゲームで学びを提供する。 > P.4
中学生向け啓発アプリの開発

情報モラルを育む。 > P.6
全国各地の学校で啓発講演を実施

未来の教育を考える。 > P.8
千葉大学の授業を共同プロデュース

多様な人材を生かす。 > P.10
障がい者雇用の推進

楽しさと安心を守る。 > P.11
自社内製のカスタマーサービスセンターの運営

特別対談 | 中村 伊知哉 x 田中 良和 > P.12
～社会と共に成長する グリーだからできること～

グリーが考える3つのこと。 > P.14



「これどう思う?」と相談し合いながら、3つの選択肢から回答を選ぶ生徒たち

中学生向け
啓発アプリの開発

ゲームで 学びを 提供する。

ゲームを通じて、意欲的に情報モラルが学べる仕掛けをつくる。

グリーはこれまで、啓発講演や情報モラル教材の提供など、青少年のインターネットリテラシー向上を目的としたさまざまな活動を行ってきました。そして今回、新たに啓発アプリ「魂の交渉屋とボクの物語 -Soul Negotiator-」を制作し、一般公開しました。スマートフォンを持ち始めることが多くなる中学生を主な対象としたもので、不適切な投稿や出会い、長時間利用など身近に起こり得るトラブルを題材にし、情報モラルの啓発要素を組み込んでいます。制作にはグリーがゲーム事業で培ったノウハウを生かし、世界観やキャラクターデザイン、ボイスにもとことんこだわり、手軽に楽しみながら学習できるようにエンターテインメント性の高いものを目指しました。インターネット上で起きる未熟さゆえの不適切なふるまいは、就職や結婚など、その後の

人生に悪影響を与えてしまうことがあります。本アプリが手軽に楽しめる啓発のツールとして、一人でも多くの方に遊んでいただき、気づきやより良いインターネット利用の一助につながればと願っています。



CEO Office本部
コーポレート コミュニケーション部
鈴木 織江



Japan Game事業本部
Art部
石川 聡



Japan Game事業本部
Art部
吉岡 雄都

■ 啓発アプリリリースに際して
報道関係者向けの説明会を開催しました

「青少年の安心安全なスマホやネット利用を促進するための取り組みに関する説明会」を報道関係者向けに開催しました。千葉大学藤川大祐教授やグリー代表の田中が出席し、啓発アプリの紹介に加え、グリーがこのような啓発活動を行う意義や、青少年のインターネット利用の現状、実際に起こったトラブル事例と解決策などについて説明しました。



アプリ紹介
ページはこちら



情報モラルを育む。

全国各地の学校で啓発講演を実施



専任講師の「インターネットの正しい怖がり方とは何か」の問いに、真剣に耳を傾ける生徒たち

より多くの若い世代に、インターネットの正しい使い方を広める。

インターネットは、日々の生活やビジネスに不可欠なツールとなりました。便利な使い方ができる一方で、間違った使い方が情報漏えいやトラブルにつながるリスクも秘めています。グリーはインターネットでサービスを提供する事業者として、SNS「GREE」やモバイルゲームを運営する中で得られた知見、最新事例の知識を社会に還元し、誰もがインターネットを安心して利用できるよう活動を推進することが企業市民としての責務だと考えています。その一つとして、グリーの講師が全国各地の学校や公的機関・企業などで、子どもから大人まで幅広い方々に向けた啓発講演を行っています。単にインターネットの注意点やリスク、正しい使い方についてお話するだけでなく、必要な

情報が確実に届くように、「面白かった」「忘れられない」と感じられるようなさまざまな工夫を盛り込んでいます。今後も教育関係者にとどまらず、より多くの方々にインターネットを生かすための知識をお伝えしたいと考えています。インターネット産業の健全な発展と人々の利用環境向上を目指し、グリーの講師は全国を飛び回り続けます。



CEO Office本部
コーポレート
コミュニケーション部
小木曾 健



CEO Office本部
コーポレート
コミュニケーション部
牛腸 綾香



情報モラル教材の無料配布

グリーの啓発講演の内容をより多くの方々にお届けするために、2013年より中高生対象の情報モラル教材「事例に学ぶ情報モラル」を作成し、無料配布しています。教材は、①パワーポイントのCD-R、②指導者用手引書、③児童・生徒用冊子の3点をセットにして構成されており、インターネットの良い活用事例、トラブル事例、炎上事例の3つを軸に、インターネット利用時の注意点を学んでいただけます。2013年度版は、学校における消費者教育の充実・発展に貢献する優秀な教材として「第9回消費者教育教材資料表彰」(2014年6月)にて「優秀賞」を受賞しました。この優秀賞を受賞した10教材の中から、2015年には「特別賞」に選ばれ表彰されました。また、かねてからの要望にお応えし、2015年より新しく小学生版の教材も作成しました。

中高生版に加え、小学生版の情報モラル教材も2015年より無料配布しています

未来の教育を 考える。

| 千葉大学の授業を共同プロデュース |

ゲームの力を教育環境で活用できる教員を養成する。

「ゲームを主力事業とするグリーがより良く社会に貢献できる形とは何だろうか?」「グリーだからこそ提供できる価値って何だろうか?」

私たちが出した答えの一つが、「ゲーム×学び」プロジェクトです。千葉大学教育学部との共同授業では、人を引き付ける「ゲームのチカラ」について、実際に学習ゲームの企画・制作をすることで学び、それを教育に応用できる人材の育成に取り組んでいます。2014年度に実施した同学部の後期 Semester「メディアリテラシー教育演習」では、約30人の学生にグリーのエンジニアやデザイナーがゲームの持つ特性について講義を行いました。授業後半のゲーム制作では、学生が学習ゲームを企画し、グリーのエンジニアがサポートすることで7つの多様なゲームが生まれました。さらに、千葉大学教育学部附属小学校に

協力いただき、つくったゲームを授業環境の中で児童たちに使用していただく実証研究も行いました。今後もグリーができる社会貢献の一つとして、事業で得られた知見を生かしながら、「ゲーム×学び」に注力していきます。



CEO Office本部
コーポレート コミュニケーション部
狩野 明香理



Japan Game事業本部
Wright Flyer Studios 2部
吉本 誠也



Japan Game事業本部
Wright Flyer Studios 3部
赤堀 このみ

■ 小学校にて実証研究を実施しました

2014年度は初めての試みとして、授業で作成したアプリを用いて、千葉大学教育学部附属小学校で実証研究を行いました。感想を一部紹介します。

【学生の声】

「楽しかった」「学習に生かせると思った」と答えてくれた子がとても多く、学習アプリとしての役割を果たすことができた。ゲームという枠の中で教育を考える機会というのはとても意味があると思った。

【児童の声】

「社会の暗記が苦手だったけれど、アプリのゲームを通じてなら楽しく勉強できると思った。」



ハッカソンにて、グリー社員の助けを借りながらゲームの企画立案を進める学生

多様な人材を生かす。

障がい者雇用の推進



ゲームの作動テストを繰り返し、バグやプレイ感を議論するスタッフ



代表による社員一人ひとりのミーティングの様子



平成26年度「障害者雇用職場改善好事例奨励賞」を受賞しました

社員の特性に配慮した職場をつくる。

グリービジネスオペレーションズ株式会社は、「障がい者が自身の能力を最大限に発揮でき、仕事を通じて自立的に成長し続けられる会社を創る」を企業ビジョンに掲げ、2012年5月1日にグリー100%出資の特例子会社として設立されました。障がい者の雇用機会拡大は少子高齢化による労働人口の減少という社会課題の解決につながると捉え、グリーグループ内で事業貢献度の高い業務への挑戦を積極的に行っています。また、個々の障がい特性に配慮した職場環境の整備、能力に応じた最適な業務配置、対面コミュニケーションを中心とした組織活性化などの活動が評価され、「平成26年度障害者雇用職場改善好事例 奨励賞」（主催：独立行政法人高齢・障害・求職者雇用支援機構、後援：厚生労働省）を受賞しました。今後も、障がい者の明るい未来を照らす存在になるべく、歩んでいきます。



人事部
GBO事業推進部
竹内 稔貴



人事部
GBO事業推進部
野澤 晃奈

楽しさと安心を守る。

自社内製のカスタマーサービスセンターの運営



いくつもの研修プログラムを経て、365日お客さまに向き合うスタッフ

お客さまの満足度を追求したカスタマーサービスを提供する。

仙台カスタマーサービスセンターは、「感動」と「驚き」をつくり出す笑顔あふれるカスタマーサービスセンター」をミッションとして掲げ、2013年12月に設立されました。お客さまに満足していただけるサポートを提供するため、自社内製のカスタマーサービスセンターとして、現在は約70人のスタッフがお客さま対応に取り組んでいます。入社時には約1か月にわたる導入研修を設けています。定型文に頼らない、お客さま一人ひとりに寄り添った細やかな対応ができるよう文章力の研修プログラムなどを

独自開発。研修後もお客さまの立場に立った対応を実現するため、徹底的に議論を重ねて改善に努めています。「もっとサービスを楽しんでいただきたい」という思いで日々試行錯誤を繰り返しながら、単なる「カスタマーサービス」の枠を越えた、お客さまの感動体験、すなわち「カスタマーエクスペリエンス」の形を探求しています。



Japan Game事業本部
Customer Experience部
紙屋 類

社内表彰式にて
高く評価されました



半年に一度の社内表彰式にて「CS満足度向上プロジェクト」として、仙台カスタマーサービスセンターがグリー代表の田中より表彰されました。日々の改善がお客さまの満足度向上につながり、多くのお客さまから「心温まる返信をもらった」などのコメントを頂けたことが評価されました。

やんちゃで真面目な会社

田中 モバイルゲーム業界が成長する中、事業を拡大するだけでなく、社会から認められなければ持続可能なビジネスにならないと感じ、3年ほど前から本格的にCSR活動に取り組んでいます。

中村 CSR活動とは、企業が発展する中で求められるのだと捉えています。社会と共に生きる、ということにどう応えていくか。単に社会に貢献するという思いだけでは続かず、会社の業績に跳ね返るようなCSV(共通価値の創造)をいかに意識するかが欠かせないと思います。

田中 おっしゃる通り、CSR活動が会社にとってどういう意味があるのか、を考えなければ続けていくのは難しいと実感して

いるところ。単にCSR活動をやればいいというスタンスではなく、私たちなりの考え方をまとめ、グリーだからこそできる活動を追求してきました。

中村 私が関係している企業の中で、グリーは熱心にCSR活動をやっている企業の一つ。短期間で急激に成長を遂げ、やんちゃな雰囲気があるのにものすごく真面目、という印象です。ソーシャルゲーム業界の利用環境向上の取り組みの中で初めてグリーと関わりましたが、そのようなCSR活動がなければ、私のようなパブリック向けの活動をしている者とグリーとの接点は生まれず、新しい世の中をどうつくっていくかという議論はできなかつたでしょう。

「ゲーム×学び」の進化を

中村 世界の教育が急速にデジタル化していく中、ゲームの持つ力、ゲームを開発する力はますます存在感が高まるでしょう。そもそも学びとは、子どもたちが目を輝かせながら取り組むのが本来の姿。これを実現していく市場は、大きなポテンシャルがあると見ています。

田中 確かに、勉強すること自体を楽しんでやるという流れが強まってきていますね。その流れを受けて具体的にどのような教材やサービスを提供するのは、私たちが得意とする領域です。

中村 おっしゃる通りで、教育のデジタル化は推進していくべきです。一方で7、8年前から、インターネットを使っ

て遭う、トラブルに巻き込まれるという問題が表面化してきました。その問題の解決に熱心に取り組んでいる会社の一つがグリー。しかし新しい問題が次々と浮上しているのが実態です。業界全体でみると、まだまだ努力が足りません。さらなる安心・安全の確保が急務です。

田中 私たちの事業は、人々が安全にインターネットを使えて初めて成り立つという前提があります。この前提を支えることは、社会のためでもありますし、長期的には私たち自身にもメリットがある。だからこそ、インターネット産業全体に貢献し続けていかなければなりません。

インターネット産業の競争力に期待

中村 日本ほど若い世代がインターネット

を通じて情報発信している国は多くはなく、これが国の競争力になるのではと考えています。インターネットのインフラ整備だけでなく、産業としていかに競争力を発展させ、海外に展開するか。グリーにはこの点にも取り組んでもらいたいですね。

田中 今後の方向性としては、効果的なCSR活動を進めるために、大学や官公庁などいろいろな立場の方と一緒にやるのが重要だと考えています。ボランティア活動においても、社員の参加を促して意識を変えていきたいですね。

中村 グリーには、CSR活動のさらなる発展を期待しています。例えば、難関大学にすんなり合格できるくらい頭を鍛えるアプリを作ったり、高度にIT化が進んだ保育園を手掛けたり。他社がやらないこと

に挑戦してほしいです。そして田中社長には、また慶應義塾大学で授業をやっていただきたいですね。



中村 伊知哉
1984年郵政省に入省し、通信・放送の融合政策、インターネット政策を最初に担当。1998年 MIT メディアラボ客員教授、2002年スタンフォード日本センター研究所長。2006年より慶應義塾大学教授。内閣官房知的財産戦略本部検証・評価・企画委員会座長など政府のさまざまな委員会のメンバーを歴任。

特別対談

中村 伊知哉 × 田中 良和

慶應義塾大学
メディアデザイン研究科教授(博士)

グリー株式会社
代表取締役会長兼社長

社会と共に成長する グリーだからできること

グリーが本格的にCSR活動を始めてから3年。
今回の対談では、その振り返りとして代表の田中が活動にかける想いを語りつつ、インターネット業界やCSR活動への造詣が深い、慶應義塾大学の中村伊知哉教授に、グリーの活動についてお話を伺いました。



グリーが考える3つのこと。

グリーは、私たちがより良く社会に貢献できる姿を模索する中で、3つのことを考えています。
代表的な施策を紹介します。



インターネット産業の強化と発展

技術・芸術・教育分野における人材育成や地域社会と連携した取り組みにより、次世代のインターネット社会の活性化に取り組んでいます。



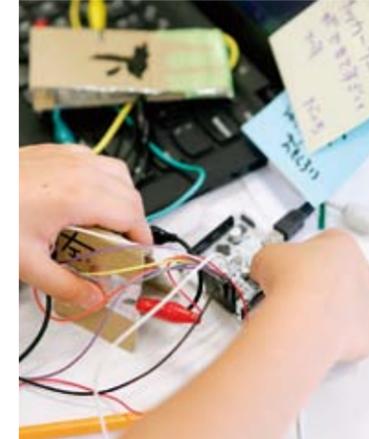
安心安全なインターネット社会の構築

ソーシャル・ネットワーキング・サービス(SNS)の健全性の維持・促進、ソーシャルゲームの利用環境向上に向けてさまざまな取り組みを行っています。



企業市民として社会の発展に貢献

環境や社会的問題の解決、音楽や芸術振興など、社会の一員として世界をより良くするための活動への参加および支援を行っています。



プログラミング教室の実施

プログラミングは、産業競争力の源泉となるIT人材にとって重要なスキルであることはもちろん、情報化社会に求められる論理的思考力や問題解決能力の育成効果があるとされています。グリーはNPO法人CANVASと協力して2014年4月より2015年3月まで毎月プログラミング教室をグリー本社で開催しました。グリー社員も講師として参加し、毎回20~30人の小学生のゲームづくりを通じたプログラミング学習を支援しました。

[その他の代表施策]
・千葉大学の授業を共同プロデュース > P.8-9
・インターネットコミュニティの運営に参画



子ども向け啓発ワークショップの実施

全国各地で開催されているイベントにブースを出展し、インターネットや携帯電話の安心安全な使い方を、主に未就学児や小学校低学年の子どもに教えています。タブレット端末を用いるオリジナルのゲームでは、インターネット上でのマナーやフィルタリングについてランダムに出てくる質問に挑戦することで楽しみながら学んでいただけます。

[その他の代表施策]
・中学生向け啓発アプリの開発 > P.4-5
・全国各地の学校で啓発講演を実施 > P.6-7
・自社内製のカスタマーサービスセンターの運営 > P.11



社員ボランティア活動の推進

社員一人ひとりが、ボランティア活動を通じて積極的に地域社会に貢献できる環境づくりを推進。富士山麓の清掃活動やプログラミング教室、被災地復興支援イベント、千葉大学との共同授業、インターネットリテラシー啓発ワークショップなど、経営陣を含む多くの社員がボランティアに参加しています。社員の家族が参加できるプログラムもあります。

[その他の代表施策]
・障がい者雇用の推進 > P.10
・社会起業家育成支援



この冊子は二度楽しめるものになっています。

スマートフォン用ARアプリ「COCOAR2」を使い、写真を読み込むと、さらに詳細な情報や動画をご覧いただけます。

アプリ「COCOAR2」の使い方



1 「COCOAR2」(無料アプリ)をダウンロード

iPhone、iPadをご利用の方 で検索
Androidをご利用の方 で検索

2 「COCOAR2」を起動

ダウンロードが完了したら、「COCOAR2」のアイコンをタップして起動させます。

3 冊子内の対象ページをスキャン

このマークがある写真全体が画面におさまるようにかざしてください。スキャンが完了すると、リンク先のコンテンツが表示されます。



※「COCOAR2」はstartlabのサービスです。
※通信費は別途発生いたします。
※オフラインではご利用いただけません。
※本サービスは2016年9月16日(金)まで楽しむことができます。



グリー株式会社
東京都港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー
<http://corp.gree.net/jp/ja/csr/>

2015年 9月発行